

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini, akses dalam menggali sebuah informasi dapat dengan mudah diperoleh masyarakat kapanpun dimanapun. Informasi menjadi hal penting, karena dengan informasi seseorang akan mendapatkan semua yang diinginkan. Penyebaran informasi tersebar melalui media cetak juga media elektronik berbentuk multimedia dengan tampilan yang menarik, dari sinilah masyarakat dapat memperoleh sebuah informasi. Banjar merupakan salah satu Kabupaten di Kalimantan Selatan yang telah berhasil mencapai banyak penghargaan. Akan tetapi, belum banyak masyarakat yang tahu akan pencapaian yang telah diraih oleh Kabupaten Banjar. Dan dari hasil informasi yang diperoleh dari Nashrullah Shadiq selaku Kepala Bidang Perencanaan, Pengendalian dan Evaluasi Kabupaten Banjar diperlukannya sebuah media informasi dengan konsep 2D animasi dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Konsep ini dipilih dengan tujuan untuk menciptakan suatu media informasi dengan teknik *motion graphic* yang memuat pencapaian-pencapaian Kabupaten Banjar. Dan dengan adanya seminar sebagai wadah perantara untuk menyebarluaskan informasi (komunikasi pribadi). Dengan melakukan beberapa tahapan perancangan, yaitu pengumpulan data, pembuatan aset, dan pembuatan animasi. Dengan adanya video animasi ini, diharapkan dapat mengenalkan dan memperluas informasi mengenai pencapaian Kabupaten Banjar itu sendiri, juga memberikan media informasi yang baru dengan kandungan isi yang jelas dan mudah dipahami..

Animasi sendiri mulai dilirik sebagai sebuah industri setelah munculnya beberapa film animasi luar ke Indonesia, baik itu 2 dimensi atau 3 dimensi, sebut saja film *Crayon Shin-chan*, *Doraemon*, *Avatar*, *Toy Story*, dan masih banyak lagi. Sedangkan *motion graphic* sendiri juga menjadi salah satu teknik yang banyak digunakan pada video animasi seperti iklan, video *opening*, dan profil perusahaan. Teknik animasi *motion graphic* yang menarik, informatif dan menghibur dengan menggunakan visual seperti gambar, text, musik dan ornamen warna yang menarik, dikombinasikan dengan gerakan (*motion*) yang memberikan kesan dinamis, dapat menambah pemaknaan dan efisiensi informasi yang akan disampaikan [1]. *Motion graphic* juga dinilai lebih mudah dalam proses pengerjaannya, tidak seperti pada

animasi 2D lainnya yang setiap aset karakternya dibuat berulang-ulang seperti teknik *frame by frame*

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan yaitu *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere*. *Adobe After Effect* adalah produk piranti lunak yang dikembangkan oleh *adobe*, yang biasa digunakan untuk film dan pos produksi pada video. Selain itu, *Adobe After Effect* adalah sebuah *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan *motion graphic* desain. Sedangkan *Adobe Premier* sendiri digunakan untuk penggabungan dari hasil video animasi *motion graphic* yang telah dibuat dengan beberapa audio mulai dari dubbing, hingga instrumen musik.

Oleh karena itu, dengan adanya video *motion graphic* sebagai media informasi diharapkan dapat dengan mudah tersampaikan oleh masyarakat khususnya masyarakat Kabupaten Banjar, dan sebagai memorial untuk Kabupaten Banjar.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu:

- Bagaimana menyediakan media informasi berbasis video yang unik dan mudah dipahami?
- Bagaimana menciptakan video *motion graphic* tentang pencapaian Kabupaten Banjar?
- Mengapa teknik yang digunakan adalah *motion graphic*?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- Hasil video menggunakan teknik *motion graphic*
- Pembahasan hanya sampai pada tahap pra produksi sampai dengan pasca produksi
- Pembuatan video animasi menggunakan *software Adobe After Effect* dan *Adobe Premier*
- Pembahasan tidak sampai pada pengaplikasian *software*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan skripsi ini adalah untuk menghasilkan suatu media informasi dengan teknik *motion graphic* yang memuat pencapaian Kabupaten Banjar.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dalam pembuatan tugas akhir skripsi:

- a. Dapat dijadikan sebagai rujukan dalam pengerjaan 2D animasi dengan teknik *motion graphic*
- b. Sebagai media pembelajaran tentang teknik *motion graphic* dalam pembuatan video animasi 2D
- c. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata I Teknologi Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian, maka dapat diambil beberapa metode yaitu:

##### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

###### 1) Metode Wawancara

Melakukan wawancara untuk mendapatkan data yang dibutuhkan sebagai panduan dalam pembuatan video.

###### 2) Metode Observasi

Metode observasi dengan cara mencari beberapa referensi sebagai acuan dengan materi animasi dengan teknik *motion graphic*. Dalam pembuatan video "Pencapaian Wilayah Kabupaten Banjar" diperlukan beberapa observasi referensi baik dari karakteristik dari suatu wilayah itu sendiri dan juga aset pendukung lainnya.

###### 3) Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti penggunaan internet dalam mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan video animasi *motion graphic*.

### 1.6.2. Metode Analisis

Metode analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penulis menganalisa kebutuhan materi atau informasi tentang animasi 2D teknik *motion graphic*.

### 1.6.3. Metode Produksi

Proses pembuatan video animasi *motion graphic* meliputi beberapa tahap. Diawali dengan tahap pra produksi yang mencakup proses pembuatan *storyboard*, pembuatan aset, dan penulisan naskah. Dilanjutkan dengan tahap produksi mencakup perekaman suara atau *dubbing* dan *animating*. Tahap terakhir pasca produksi yaitu proses *editing* dan *visual audio effect*.

### 1.6.4. Metode Evaluasi

Metode evaluasi dilakukan dari hasil daftar pertanyaan yang dibuat penulis dan diajukan kepada sejumlah ahli dalam bidang animasi 2D khususnya *motion graphic* juga dari pihak Kabupaten Banjar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon yang diberikan terhadap animasi yang dibuat.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini terdapat beberapa bab yang saling berkaitan antara bab satu dengan bab lainnya. Berikut merupakan ringkasan mengenai isi masing-masing bab:

### **BAB I : Pendahuluan**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : Landasan Teori**

Bab ini menguraikan tentang kajian pustaka, konsep dasar yang meliputi teori tentang Kabupaten Banjar sebagai objek yang diteliti, pengertian video, animasi, dan *motion graphic* yang menjadi pembahasan pada penelitian ini.

### **BAB III : Metode Penelitian**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum tentang alur penelitian dengan analisis dan pengumpulan data.

### **BAB IV : Hasil dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan mengenai teknik motion graphic pada video “Pencapaian Wilayah Kabupaten Banjar” beserta evaluasinya

#### **BAB V : Penutup**

Bab ini disajikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian, juga merupakan penutup dari seluruh penelitian yang akan disajikan.

#### **Daftar Pustaka**

Bab ini berisi berbagai sumber buku, jurnal, atau artikel yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini

#### **Lampiran**

